Buckets of Points

Сила поинтбаевых систем, таких как GURPS - в том, что они позволяют игрокам оживить самые разные интересные концепции персонажей. Недостаток - в том, что “павергеймеры” могут стратегически тратить очки, создавая несбалансированных кадавров. Хотя некоторые игроки соединяют в себе обе эти категории, это редкость. Разность между этими подходами могут разорвать игровую группу, и редкому мастеру нравится балансировать между боем с игроками, которые хотят “победить”, и развлечением тех, чей “фан” включает в себя драматические недостатки и поражения.

Первый шаг, чтобы справиться с этой проблемой - это рассмотреть её корень. Один источник - способности персонажей, которые ГМу трудно контролировать. Другой - что способности слишком дёшевы, вообще или для конкретной кампании. К сожалению, самый надёжный способ решить эти проблемы - рассмотреть каждую черту и решить - либо разрешать её как есть, либо за другую цену (например, добавив к ней Необычное Происхождение), или вовсе её запретить - трудоёмкий процесс! И поскольку запрещённые опции могут быть крайне важны для вполне хороших концепций персонажа, ГМ также должен слушать просьбы игроков, что добавляет ему нагрузки.

И последний источник сложностей - математическая оптимизация: получение самых больших значений способностей при минимальном вложении очков. Каждый игрок в GURPS знаком с этим. Зачем тратить 20 очков на подъём пяти ИН/С навыков с ИН+1 до ИН+2, когда +1 ИН стоит столько же… даже если концепция вашего персонажа это “эксперт в этих конкретных навыках”, а не “вообще гений”? Зачем брать уровень таланта на 10 очков с набором основанных на ЗД навыках, когда +1 ЗД стоит те же 10 очков? и так далее. К счастью, этот недостаток проще поправить!

Разные очки (DIFFERENT KINDS OF POINTS)

Корень проблемы оптимизации - в хороших соотношениях цен между очками персонажа, потраченными на разные типы черт. В частности, очки, вложенные в атрибуты, дают больше эффекта, чем вложенные в навыки, но то же касается навыков против техник, обычных навыков против универсальных (wildcard) навыков, и так далее. Решение - сделать такие сравнения неважными, дав каждой категории способностей собственный бюджет очков. Чтобы сделать это разделение явным, переименуйте очки, помеченные для каждого “ведра”: очки атрибутов, очки преимуществ, очки навыков, и так далее.

Базовые категории (Basic Categories)

Самое простое деление - на три части:

1. Атрибуты (attributes). Базовые атрибуты (СЛ, ЛВ, ИН и ЗД), и вторичные характеристики (ЕЖ, Воля, Восп, ЕУ, Базовая Скорость и Базовое Движение). Мастер может рассудить, что другие черты, достаточно на них похожие, в частности Ударная Сила (стр. Б88-89) и Подъёмная Сила (стр. Б65-66) - заместители повреждений и Базовой Грузоподъёмности, соответственно; Энергорезерв (GURPS Силы, стр. 119) - особые ЕУ; и водное и воздушное Движение (стр Б18). Однако это усложнение, и строго опционально.
2. Преимущества. Всё, описанное во Главе 2 GURPS Basic Set - включая перки (стр. Б100-101) – что не входит в предыдущую категорию, плюс все возможные черты из “Возраст и Красота” (стр. Б20-22), “Социальное Происхождение “(стр. Б22-25), “Богатство и Влияние” (стр. Б25-30), “Друзья и Недруги” (стр. Б31), и “Личности “(стр. Б31).
3. Умения. Всё в Главе 4 Базового Набора - включая универсальные (wildcard) навыки (стр. Б175) и техники (стр. Б229-233) - а также “особые” навыки, такие как заклинания, пси-навыки из GURPS Psionic Powers, и Навыки Наделения из GURPS Плюшки 1: Наделения (GURPS Power-Ups 1: Imbuements). ГМ может передвинуть “подобные навыкам” преимущества из

предыдущей категории в эту; Знакомства с Культурой (стр. Б23) и Языки (стр. Б23-25) особенно хорошо подходят. Это ещё одно опциональное усложнение.

Продвинутые категории (Advanced Categories)

Вовсе не обязательно всему быть таким простым! В зависимости от потребностей кампании, может потребоваться подразделение предыдущих категорий.

Атрибуты (Attributes)

Их редко надо делить, но если ГМу не хочется, чтобы игроки копались с ИН, Волей и Восприятием - или с ЗД, ЕУ и Базовой Скоростью - может отделить Вторичные Характеристики в отдельный бюджет… или даже не дать на них бюджета.

Преимущества (Advantages)

Тут широкое поле возможностей! Возможно, самое главное разделенее - между обычными преимуществами и Особыми Способностями, в которые входят разрешённые кампанией экзотические и сверхъестественные черты, и, возможно, киношные таланты (Изобретатель (Gadgeteer), Штуковины (Gizmos), Острый язык (Rapier Wit), Ученик Мастера (Trained by a Master), Мастер Оружия (Weapon Master) и так далее). В некоторых жанрах и сеттингах полезны более узкие категории; например, Биологические Модификации и/или Кибернетика в мирах, где они есть почти у всех, Псионика в кампании про псиоников, и Супер-Силы в игре в GURPS Суперов.

Обычные преимущества тоже можно разделить. Например, ГМ может отделить Социальное Влияние от врождённых даров, и назначить этой области собственный бюджет, который можно тратить на Союзников, Традиции Гостеприимства (Claim to Hospitality), Церковный сан (Clerical Investment), Контакты (Contacts), Независимый доход(Independent Income), Представитель силовых структур (Legal Enforcement Powers), Юридическую неприкосновенность (Legal Immunity), Покровителей (Patrons), Ранг, Репутацию, Секретный доступ (Security Clearance), Уважаемый (Social Regard), Статус, Пожизненные должности (Tenure), и Богатство (Wealth). Это привяжет героев к игровому миру, и в то же время задаст верхний предел важности на старте.

И если ГМ предпочитает бюджет на перки, отличающийся от схем в таких дополнениях как GURPS Боевые Искусства и GURPS Тауматология: Стили Магии - например “пять перков”, отражая обычные пять квирков - то перки могут стать отдельной категорией.

Один и тот же тип черты может появляться в нескольких категориях с разным происхождением. Многие преимущества могут происходить от кибернетики или супер-сил. Союзники могут быть социальными чертами или - с модификатором Призываемый (Summonable) - чисто сверхъестественными. Перки могут быть сверхспособностями, если они экзотические, социальными способностями, если они представляют собой лицензии или услуги, или просто обычными преимуществами.

Навыки (Умения, Skills)

Если разрешены сверхчеловеческие способности, удобно разделить не только преимущества, но и навыки. Консервативной кампании в высоком фентези может быть полезной категория “Заклинания”, а подходу “и кухонная раковина”, как в GURPS Подземельном Фентези лучше подойдёт более широкая корзина “Особые Навыки” для навыков Увлечения (Enthrallment, стр. Б191-192), киношных навыков боевых искусств (например, Сокрушительный удар (Breaking Blow) и Мощный удар (Power Blow)), заклинаний и так далее.

Универсальные (Wildcard) навыки - ещё одна хорошая категория. Она снимает борьбу между увеличением этих дорогих навыков и тратой тех же очков на несколько включённых в них стандартных навыков на более высокие уровни. В кампании, где не у каждого ИП есть универсальные навыки, есть смысл вложить их в Особые Навыки.

Техники - тоже логичная категория, если такие черты важны для кампании. Например, игра про боевые искусства может потребовать, чтобы каждый ИП владел стилем боевых искусств и потратил некоторое число очков на его техники. Это снимает “экономическую” мотивацию поднять навык вместо раскачки нескольких связанных с ним техник.

Темы (Themes)

Тут мастеру неплохо проявить творчество! Каждая категория, которую до сих пор предлагали, подразумевает, что подобное остаётся с подобным; например, Очки Особых Способностей покупают преимущества, обычно нереалистичные. Однако, ГМ, который не против следить за деталями, может основать категории на темах, а не типах черт, так что у каждого ИП будут способности, подходящие к кампании. Например, в игре про Боевые Искусства могут быть Очки Боевых Искусств, которые можно тратить на Ученика Мастера, Мастера Оружия, стилевые перки, боевые навыки, киношные навыки боевых искусств и техники боя. Аналогично, Очки Псионики могут покупать не только способности (как опеределены в Силах), но и псионические Таланты, и пси-навыки и пси-техники из Псионических Сил.

Бюджеты (BUDGETS)

Следующая задача ГМа - назначить каждой категории бюджет. Это делается совсем произвольно, но стоит учесть несколько принципов.

Если вы хотите кампанию про правдоподобных людей, которые попали в приключения из-за их подготовки и/или социальной значимости - а не потому что они супер-талантливые, и тем более не потому, что у них супер-способности - Очки Атрибутов и Очки Преимуществ оставьте небольшими, но щедро дайте Очков Навыков. “Немного” и “щедро” здесь относительны; спецназовцы лучше жертв ужасов во всех отношениях, но значение всё равно имеют их навыки. Часто подходят отдельные от Очков Преимуществ Очки Перков и Очки Социалки. Не беспокойтесь за Силы, заклинания, универсальные навыки и так далее; их ни у кого нет.

В невероятных кампаниях, бюджетам на атрибуты и обычные преимущества не надо быть такими скромными. Как уже раньше предлагалось, есть смысл задать бюджеты на стили боевых искусств в игре про боевые искусства - и может быть отдельный бюджет Очков Особых Способностей для таких даров как Дополнительная Атака и Тренирован Мастером. В пальповой кампании, мастер может вместо этого выдать Очки Особенностей для универсальных навыков, которые определяют роль каждого героя, и выдать Очки Особых Способностей на преимущества, такие как Изобретатель для изобретателей, очень ограниченное Чтение Разума для загадочных свами, и возможно Дополнительная Жизнь. А в игре про суперов - большая порция Очков Особых Способностей - просто обязательна, и ГМ может за них позволить купить почти всё, что угодно.

При использовании категорий, общий уровень силы более гибкий. Есть смысл присматривать за общей суммой всех бюджетов; например, в 200-очковой кампании с очками Атрибутов, Преимуществ и Навыков, начать с распределения 200 очков по этим трём корзинам. Однако есть много пространства для манёвра, поскольку назначение небольшого бюджета чертам, которыми больше всего злоупотребляют, позволяет быть щедрее в других областях. Например, первоначально ГМ мог собираться начать кампанию по GURPS Тактической Стрельбе про хорошо подготовленных, но реалистичных коммандосов на 250 очках… но и 400 очков вполне сойдут, если это 150 Очков Атрибутов, 50 Очков Преимуществ, и 200 Очков Навыков, потому что это не 400 очков

покупай-что-хочешь игры в GURPS Ган Фу.

В общем, ГМ должен стараться дать каждому ИП подходящее место в истории, потребовав минимальные траты в критически важных областях, но ограничить максимальные очки в каждой корзине на уровне, который не даст создать несбалансированных или перекошенных героев. В целом, поскольку чаще всего злоупотребляют атрибутами и преимуществами, именно там надо быть наиболее аккуратным. Труднее ошибиться с Очками Навыков.

Запись (Notation)

В данном подходе нет общего бюджета очков, но всё еще есть их общее количество. Вся стоимость остается неизменной, поэтому имеет смысл говорить о кампании как если бы её уровень силы был суммой всех бюджетов, а её лимит недостатков был суммой лимитов каждой категории. Например, ГМ может описывать игру с 70ю очками Атрибутов, 30ю очками Преимуществ и 50ю очками Навыков как “кампанию на 150 очков” - и если ИПы могут взять негативные черты на 50% лимита очков Навыков и Преимуществ, можно говорить о лимите на 50 очков Недостатков.

С другой стороны, важно донести до игроков каждую часть бюджета. Для сохранения места в записях, проставляйте процент очков недостатков в скобках после бюджета. Указывайте причуды (стр. 7) и требуемые черты (стр. 8) в конце, отдельно от бюджета. Например, для описания упомянутой выше схемы игрокам - и упоминания что все имеют 5 причуд - будет вполне достаточно написать “Атрибуты 70 (50%), Преимущества 30 (50%), Навыки 50, Причуды 5”[1]

Недостатки (DISADVANTAGES)

Когда раскладываешь черты по корзинам, возникает вопрос - “а какие очки даются за недостатки?”. Очевидный ответ - что недостатки в каждой категории возвращают очки в этой конкретной категории; например, продажа уровней атрибутов даёт Очки Атрибутов, которые можно использовать для покупки других атрибутов, и поскольку Преимущества и Недостатки - “противоположности”, недостатки дают большое Очков Преимуществ. Если каждая категория разделена, важно соблюдать концептуальное разделение: социальные недостатки дают Социальные Очки, а не общие Очки Преимуществ или Очки Особых Способностей; сверхъестественные недостатки дают Очки Особых Способностей, но ни в коем разе не Социальные Очки; и так далее. Поскольку нет в том же духе “отрицательных” навыков или техник, не нужно беспокоиться на тему недостатков для Очков Навыков, Очков Техник и тому подобных.

Ограничения (Limits)

В этой системе, “Ограничение на недостатки” (стр. Б11) приеняется по отдельности к каждой категории. Например, ГМ может разрешить до 50% Очков Атрибутов в значениях с отрицательной стоимостью, возвращая очки на другие атрибуты; 40% Очков Преимуществ в недостатках, что даёт дополнительные преимущества; и никаких других проблем. Лучше проследить, чтобы в сумме это всё не выходило за комфортный предел недостатков; например, если ГМ не хочет следить более чем за -50 очками проблем в стандартной 250-очковой игре, то в кампании со 150 Очками Атрибутов, 50 Очками Преимуществ, и 50 Очками Навыков, вполне резонно установить, например, 20% ограничение на Очки Атрибутов (до -30 очков) и 40% ограничение на Очки Преимуществ (ещё -20 очков), или, если уж на то пошло, 10% (-15 очков) и 70% (-35 очков).

Как и с обычным ограничением на недостаки, такие ограничения опциональны. В предыдущем примере, ГМ может позволить игрокам свободно перекладывать очки из одного атрибута в другой (нет ограничения), а недостатки ограничить 100% Очков Преимуществ (-50 очков). В этом случае, единственные допустимые недостатки - это из главы 3 Базового Набора и отрицательные черты на стр.

Б18-31.

То, что у Очков Навыков нет отрицательного эквивалента, уменьшает потенциал злоупотребления. Например, в 150-очковой кампании с 70 Очками Атрибутов, 30 Очками Преимуществ, и 50 Очками Навыков, ГМ может дойти аж до 50%, и это всё равно -35 очков в атрибутах и всего -15 очков настоящих недостатков, а не жуткие -75 очков, которые получается, если применить этот же процент в стандартной 150-очковой кампании!

Причуды (Quirks)

Причуды - особый случай. ГМ может сложить их в процент недостатков для какой-то категории, но поскольку причуды могут быть совсем из ряда вон выходящие и не поддаваться категоризации, это будет душить создание персонажа и уберёт из него много фана. Лучше объявить, что все должны указать пять причуд, которые не дают дополнительных очков. Они во многом как Обязательные Черты (стр. 8). Если это кажется скупостью, ГМ может дать ещё 5 Очков Преимуществ в исходный бюджет - или, возможно, добавить ещё 5 Очков Перков.

Очки недостатков? (Disadvantage Points?)

В теории, вместо того, чтобы определять лимиты недостатков в процентах от конкретных категорий (см. Ограничения, выше), ГМ может назначить персонажам бюджет Очков Недостатков вместе с назначенными бюджетами на атрибуты, преимущества и так далее. Эти очки ничего не дают взамен - это просто часть бытия ИП. Это аналогично рекомендованному обращению с причудами (см. Причуды).

На практике, выходит плохо. Некоторые черты с отрицательной стоимостью - низкие атрибуты, другие - социальные проблемы, а третьи - настоящие физические, ментальные, экзотические или сверхчеловеческие недостатки. В зависимости от того, что выборано - результат может быть ужасно неравным - особенно если ГМ введёт Обмен. Можно решить и это, назначив отдельные категории отрицательных очков, но это выйдет сложно, и заставит ИП иметь проблемы в областях, где проблемы им не подходят. Поэтому, основанный на бюджетах подход не рекомендуется.

Обмен (THE EXCHANGE)

До сих пор предполагалось, что каждое ведро очков отгорожено от остальных - что игроки не могут перетасовывать очки между категориями. Это не обязательно! Может быть так, что часть или все очки можно перемещать, но у них не везде одинаковая покупательная способность. Это позволяет ГМу настраивать “курсы валют”, на которые мы намекали раньше.

Мобильность (Mobility)

Прежде всего, ГМу нужно решить, что можно обменивать. Что-хочу-то-и-ворочу - это конечно вариант, но далеко не единственный и хорошей опцией он является, только если в кампании относительно мало корзин (не больше трёх или четырёх). Вот несколько идей, которые стоит сочетать:

Никакой торговли: некоторые категории совершенно замкнуты; очки не могут входить или выходить. Игроки должны потратить фиксированное число очков в этой области - и никаких исключений. Это рекомендуется только если эта трата - важная часть идеи кампании, что часто выполняется в случае Тем (стр. 5). Например, игра про Псионические Силы, в которой не-псионическому герою делать нечего, и которая начинается с того, что ИП получают разные пси-способности от “научного” двигателя сюжета (химиката, генной инженерии, и так далее), который даёт предсказуемое число Очков Псионики. Это как Обязательные Черты (стр. 8), но есть пространство для выбора.

Однонаправленная торговля: другие категории позволяют обмеивать очки в них, но не из них, или наоборот. Если разрешен только исходящий обмен, можно не иметь таких черт, но нельзя быть особо одарённым; например, ГМ игры про суперов может ограничить Очки Сил, но разрешить сверхумелым “обыкновенным” пожертвовать ими, чтобы получить невероятные обыкновенные способности, а кампания про неоптыных юных талантов может запретить дополнительные Очки Навыков, но позволить игрокам отдать несколько или даже больше Очков Атрибутов или Преимуществ. Если разрешен только входящий обмен, то категория может расти, но не уменьшаться; напрмиер, в игре про очень подготовленных коммандосов, может быть допустимо увеличить Очки Навыков, но не уменьшать их.

Торговые союзы: некоторые категории собраны на группы, и допустим обмен внутри этих категорий, но не между ними; например, ГМ может позволить двигать Очки Навыков и Техник в обе стороны, и разрешить двухсторонний обмен между Очками Атрибутов и Преимуществ, но запретить другой обмен. Это хорошая модель для занимающихся боевыми искусствами, у которых есть Очки Перков и Техник для их стиля - разрешить передвинуть несколько таких очков туда-сюда, чтобы проще поместились боевые искусства, которые относительно по-разному ценят эти вещи, но не создаёт ситуацию, когда все просто продают их целиком, и покупает на них высокий ЛВ (DX).

Курсы обмена (Exchange Rates)

Точный курс обмена - полностью на усмотрение мастера. Ниже - два предлагаемых подхода.

Отношения: если обмен возможет только между небольшим количеством категорий - будь то потому, что кампания использует только три базовых (Очки Атрибутов, Преимуществ и Умений) или потому, что все разрешённые обмены происходят в группах из двух или трёх типов черт - практично установить отношения, которые делают оптимизацию менее привлекательной. Если очки Атрибутов, Преимуществ и Навыков меняются в соотношении 2:3:4, то отдав 60 очков Атрибутов, получаешь 90 очков преимуществ или 120 очков умений, пожертвовав 60 очками преимуществ даёт 40 очков атрибутов или 80 очков умений, а 60 очков умений меняются на 45 очков преимуществ или 30 очков атрибутов. В этом примере, вдвое менее эффективно отрезать очки от умений, чтобы взять атрибуты повыше, на 50% более эффективно покупать Таланты, а не атрибуты. Всегда устанавливайте одно соотношение, которое описывает каждый тип очков, которые можно менять, даже если какие-то обмены однонаправленны. Таким образом не появится “дыр” (например, если очки Атрибутов и Умений меняются в соотношении 1:2, Преимущества и Умения в соотношении 2:3, и Атрибуты и Преимущества в соотношении 1:2, одно Очко Атрибутов стоит двух Очков Умений напрямую, но трёх,если его сперва сконвертироваь в Очко Преимуществ - это большой недостаток!).

Ослабление: вместо этого может быть общее уменьшение каждый раз, когда очки передвигаются из родной категории в любую другую, в которую можно; очки умножаются на 3/4 , 2/3 , 1/2 или даже хуже при обмене. За этим будет сложно следить, если игрокам позволено и дальше двигать туда-сюда очки. Лучше всего оставить его для ситуаций, когда игроки создают персонажей перед ГМом, и ГМ готов пойти на сделки: “мне нужно ещё 5 Очков Преимуществ на Боевые Рефлексы.” “у тебя 12 непотраченных Очков Умений, и мы используем ослабление на 50%, поэтому я позволю тебе поменять 10 из них на 5 Очков Преимуществ.”

Равноценный обмен (Even Trades)

Не всем обменам нужен курс обмена (выше). Обмен 1 к 1 всё равно может быть однонаправленным (см. Мобильность, стр. 6-7) и/или быть ограниченными Границами (ниже). Например, ГМ кампании про Боевые Искусства может разрешить игрокам менять любое Очко Навыка на Очко Техники, не разрешить обмен в обратную сторону, и установить нижнюю границу на Очки Навыка или верхнюю границу на Очки Техник.

Границы (Bounds)

Гм может также установить вехние и нижние границы на каждую корзину, чтобы уточнить фокус кампании. ВОзможно все начинают с 50 Очками Навыков, и могут доходить до 40 Очков Навыков вниз, или до 100 Очков Навыков вверх. Как бы обмен ни работал, только 10 Очков Навыков можно перетащить в другую категорию, но входящий обмен может добавить до 50 Очков Навыков.

Плюсы обмена (Benefits of the Exchange)

На всё это нужно дополнительно всё продумать, но есть несколько “естественных” плюсов:

- Всё остаётся по стандартной цене. Хотя можно добиться подобных результатов, меняя цены (например, вместо того, чтобы сказать, что Очки Атрибутов меняются в соотношении 1 к 2 на Очки Навыков, ГМ может удвоить стоимости атрибутов или уполовинить стоимости навыков), становится сложно использовать другие правила, которые основываются на абсолютной стоимости в очках. И изменение цены не может эмулировать Равноценный Обмен (выше)
- Позволяет избавиться от Необычных Происхождений (Unusual Backgrounds). Если ГМ того хочет, могут быть категории черт, у которых есть коэффициенты обмена, но не бюджеты. Настройка того, насколько нежелательно соотношение по отношению к входящему обмену, позволяет ГМ увеличить эффективную стоимость этих возможностей пропорционально их стоимости, а не на фиксированное число. Это удобно для таких ситуаций, как кампании GURPS Ужасов, где оккультные способности существуют, но очень редки, и где игроки, которые хотят их для своих ИП должны быть готовы чем-то пожертвовать. Это также способ прекратить копание во вторичных характеристиках: назначьте им нулевой бюджет, и сделайте так, чтобы изменять их было дорогой привилегией.
- Устанавливает цену на отказ, не запрещая его. Это, в некотором смысле, обратная сторона предыдущего пункта: ГМ может позволить игрокам отказаться от чего-то, что важно для кампании, но взять плату за это, сделав невыгодным обмен очков в соответствующих чертах. Так “особенные” персонажи, которые не подходят жанру или истории, становятся менее привлекательными, чем ИП, соответствующие задумке кампании.

Требуемые Черты (Required Traits)

Когда разделяешь очки на несколько категорий, черты, которые должны быть у каждого ИП, выпадают из этой системы. У них есть стоимость в очках, но они не влияют на бюджеты, границы, ограничения на недостатки, и так далее любой категории, и их невозможно поменять. Они просто есть. Имеются в виду конкретные, заданные черты, такие как требуемые Покровитель (Patron) и Служба (Duty) для группы секретных агентов; если есть выбор - дайте лучше на него бюджет.

Награды (AWARDS)

Если очки разделены на разные корзины, ГМ вознаграждает хороший отыгрыш и успешные приключения конкретными типами очков, а не очками вообще. Это делает награды гораздо интереснее! Каждая награда может быть смесью. Возможно, за игровую сессию обычно даётся 1 Очко Атрибутов и 2 Очка Навыков, или может быть, что каждое приключение обычно даёт 4 Очка Атрибутов, 1 Очко Преимуществ, и 5 Очков Навыка. ГМу не нужно придерживаться исходных пропорций; вполне нормально щедро дать Очков Преимуществ (и их подкатегорий) при создании персонажа, но в игре сфокусироваться на тех способностях, которым можно научиться.

Вместо этого, награды могут меняться, примерно с тем же эффектом. ГМ может выдавать 2 Очка Навыка, 2 Очка Навыка, и 1 Очко Атрибута первые три сессии, а потом повторять.

Более радикально, сессии, приключения и большие арки из нескольких приключений могут приносить разные награды. За обычные игровые сессии получаются Очки Навыков; герои применяют свои навыки и становятся в этом деле лучше. Завершение приключений или арок сюжета может быть единственным способом получать больше Очков Атрибутов или Преимуществ.

Некоторые награды могут соответствовать деталями конкретных сценариев. События, в которых ИП заводят друзей, могут принести Социальные Очки, если они отдельны от Очков Преимуществ. Услуги, оказанные организациям или сущностиям, которые могут предложить ультра-технологические или магические услуги, могут заслужить редкие, но ценные Очки Биомодификаций, Очки Кибернетики, Очки Особых Способностей, и так далее.

Такие схемы позволяют ГМу контролировать скорость, с которой развиваются конкретные типы черт. Во всех случаях, если стартовые очки можно менять между категориями, то честно разрешить это сделать и с заработанными очками, в соответствии с Курсами Обмена (стр. 7).

Обучение (Learning)

В кампании, которая использует такие правила как “улучшение путём обучения” (Improvement Through Study, стр Б292-294), и “листы использования времени” (Time Use Sheets, стр. Б499), часы, потраченные на конкретную черту, зарабатывают те очки, которые эта черта стоит. Разделение очков на корзины позволяет легко определить, чему можно научиться, и насколько быстро. Например, ГМ может объявить, что только Очки Атрибутов и Очки Навыка можно выучить в свободное время, и что Очки Навыков позволяют полный диапазон вариантов обучения, а Очки Атрибутов всегда используют 1/4 полной скорости обучения из правила “изучение на работе” (Learning on the Job, стр Б293).

Спонтанные покупки (Impulse Buys)

Если кампания допускает Влияние на Броски Успеха (стр. Б347), или расширенную версию этих правил в GURPS Плюшки 5: Спонтанные Покупки, ГМу нужно решить, какие разновидности непотраченных очков можно таким образом использовать. Один вариант - ограничить такие траты одной конкретной категорией. Это даёт ГМу инструмент, которым можно контролировать, насколько часто эти правила используются. Если выбрать разновидность очков, которые редки во время создания персонажа, или трудно или даже невозможно выменять или заработать, то это их использование будет редким - редкие игроки будут тратить Очки Преимуществ, если их на старте даётся всего 20, их нельзя докупить за Очки Навыков, и они зарабатываются только по одному за приключение из нескольких сессий. Выбор более доступного вида, обычно Очков Навыков, поощрит такие траты.

Другой вариант - привести в соответствие конкретным типам непотраченных очков конкретные правила. В кампании, которая использует Социальные Очки на Союзников, Статус, Богатство, и так далее, возможно только они могут покупать Услуги Во Время Игры (Спонтанные Покупки, стр. 8-9). Сверхъестественные опции, такие как Божественное Вмешательство (Спонтанные Покупки, стр. 9), Очки за Энергию (Спонтанные Покупки, стр. 12-13), и Изменение Мира (Спонтанные Покупки, стр. 13-15), могут тратить Очки Особых Способностей и больше ничего. ГМ может настроить относительную частоту применения таких опций, сопоставив покупкам, которые задуманы редкими, редкие и трудно получаемые очки, а покупкам, задуманным распространёнными, - очки, которые текут, как вода.

Ещё один вариант - питать каждое использование очков очками, ассоциируемыми с чертой, которая от этого выиграет. Так, Покупка Успеха (стр. Б347) может требовать Очков Атрибутов, когда влияет на бросок атрибута, Очков Преимуществ, когда влияет на бросок активации преимущества, Очков Навыков, когда меняет результат броска навыка, и так далее. В пограничных случаях - последнее слово остаётся за ГМом. Это, возможно, наиболее драматически удовлетворяющий подход.

Какой бы метод ГМ ни выбрал, если стартовые очки можно менять между категориями при покупке постоянных способностей, непотраченные очки можно передвигать и для покупки временной выгоды, но они всё равно подлежат Курсам Обмена (стр. 7).

Об авторе (ABOUT THE AUTHOR)

Шон “Доктор Кромм” Панч хотел стать физиком-ядерщиком в 1985 году, а стал линейным редактором GURPS в 1995, и с тех пор разрабатывал правила для почти каждого продукта GURPS. Он разрабатывал, редактировал или писал десятки проектов GURPS Третьей Редакции с 1995 до 2002. В 2004, он создал GURPS Базовый Набор, Четвёртая Редакция, с Дэвидом Пулвером. С тех пор, он создал, среди прочего, GURPS Силы (с Филом Мастерсом), GURPS Боевые Искусства (с Питером Дель’Орто), GURPS Зомби, и серии GURPS Экшен, GURPS Подземельное Фентези и GURPS Плюшки. Шон был игроком с 1979 года. Его не связанные с играми интересы - кино, смешивание коктейлей, и аргентинское танго. Он живёт в Монреале, что в провинции Квебек, со своей женой, Бонни.

1. ? Это утверждение не совпадает с моим опытом. В конце концов, очки на навыки - это именно те очки, которые будут все целиком вбиты в один оружейный навык :)~~~~